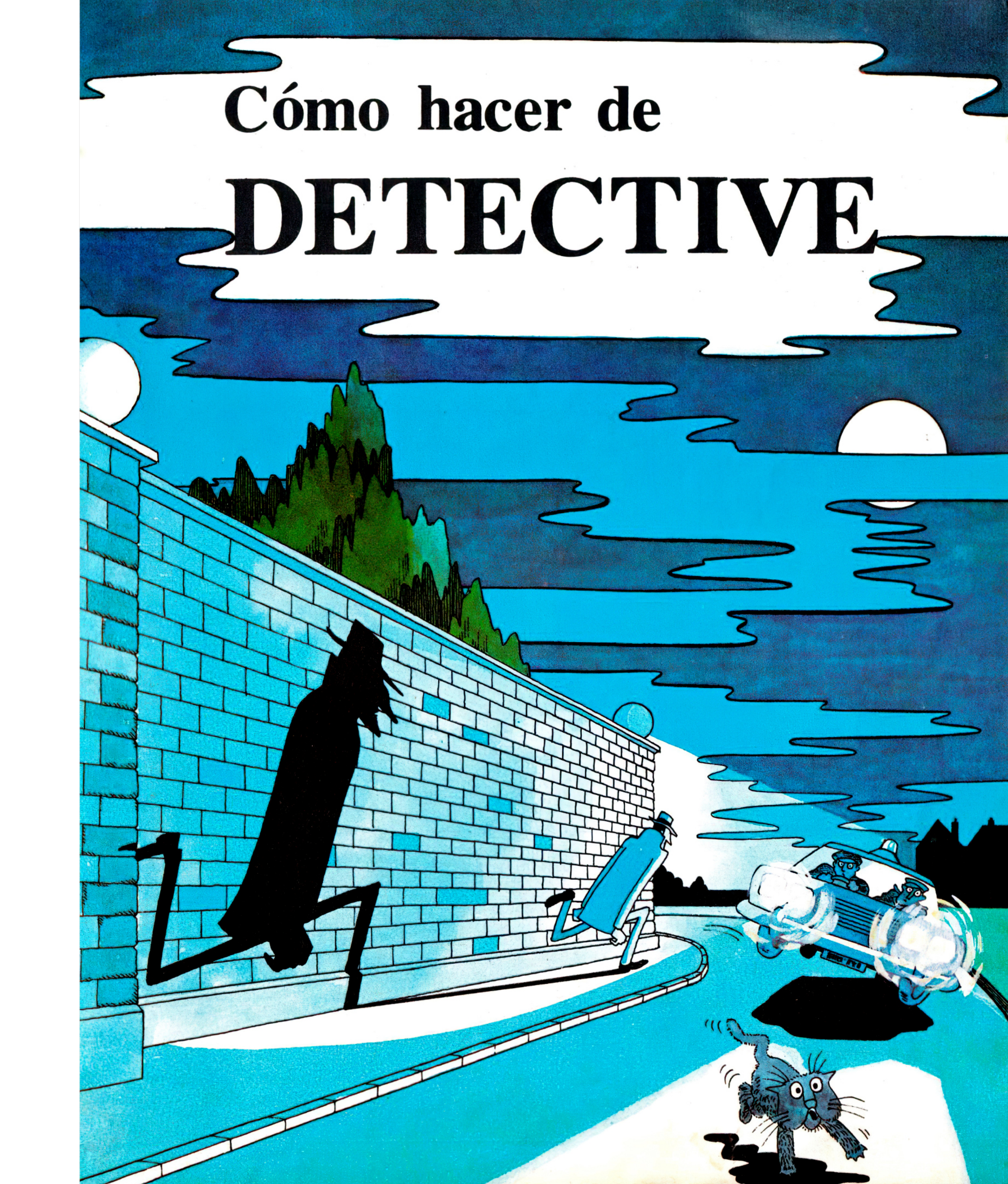


Cómo hacer de DETECTIVE

Cómo hallar pistas, reunir pruebas y resolver misterios

Ediciones Plesa
SM Ediciones


Cómo hacer de
DETECTIVE

Polígono Industrial de Pinto, km 21,800 - MADRID - ESPAÑA

Impreso en España - Printed in Spain
MELSA - Pinto - Madrid (España)
Depósito legal: M–6163–1979
I. S. B. N. 84–7374–053–X



ES INSPECTOR, EL JEFE DE FUZZVILLE D.I.C. (DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN CRIMINAL). SU LEGENDARIA PACIENCIA Y CONOCIMIENTO DEL CRIMEN Y DE LOS CRIMINALES, ASÍ COMO SU OJO CLÍNICO PARA LOS DETALLES SON LA LLAVE DE SUS ÉXITOS.



ESTE ES EL DETECTIVE GONZA-LIN. ACABA DE COLGAR SU CASCO PARA INGRESAR EN EL D.I.C. COMO DETECTIVE. SU EXCESIVO ENTUSIASMO ALGUNAS VECES INDUCE AL DESASTRE...



ESTE ES YORTA, CONOCIDO COMO "EL ESCURRIDIZO" POR LA POLICÍA DE UNA DOCENA DE PAÍSES. GENERALMENTE TRABAJA SOLO PERO EN ESTE CASO TIENE UN COMPLICE... UN COMPAÑERO DEL CRIMEN.

Lee su relato observando con mucho cuidado al equipo de detectives en su trabajo y aprende a seguir sus huellas.

Cómo utilizar este libro

Un buen detective necesita una habilidad especial, mucho adiestramiento e imaginación. En este libro contamos un misterioso relato que sirve de test a tu imaginación. También hay enigmas para resolver y proyectos para desarrollar tu habilidad, por ejemplo, cómo buscar un auto extraviado.

Prueba con algunos de los enigmas del relato. Mira si puedes resolver el misterio de las caras de Camaleón en la página 27. Entonces, retrocede e intenta el proyecto. Como tú sabes, un detective es un policía que viste con traje de calle. Después de llegar a detective se dedica a resolver crímenes.

Pero primero debe estar algunos años en un centro especial, donde comienzan a practicar sus futuras obligaciones, haciendo prácticas con simulacros de casos, delincuentes falsos etc. Es así como aprenden a observar, a pensar con lógica y a mantenerse serenos en situaciones de peligro.

Con la experiencia se aprenden estas cosas, pero una habilidad especial ayuda mucho. En este libro te damos algunas recomendaciones necesarias.

Nuestro relato es imaginario, pero el trabajo de un detective es parecido en todos los países. En todo el mundo la policía coopera, como puedes comprobar cuando lees noticias.

Cómo Hacer de Detective

Escrito por:
Judy Hindley
y
Donald Rumbelow
Ilustrado por: Colin King
Adaptado por: Antonio Zorita García
Restaurado por Glen Fernández



Contenido

La Jefatura de Policía

Como los detectives, lo primero que debes hacer es crear una central: la Jefatura General de Policía. Este es el lugar donde guardarás los informes, antecedentes penales, mapas de los próximos lugares y toda la información necesaria por si acaso hay que actuar rápidamente cuando el tiempo es breve.

Un buen detective necesita mucha información. Debe pasarse horas y horas caminando lentamente por los alrededores del distrito, para conocer su demarcación. Pero pasa mucho más tiempo en su despacho, escudriñando informes y uniendo pequeños hechos e indicios.

Su oficina probablemente esté polvorienta (las comisarías no se cierran nunca), pero el material de trabajo siempre estará en perfecto orden. Quizá lleve veinte casos a la vez, y está obteniendo nueva información de cualquiera de ellos. Debe asegurarse de que se añade cada nuevo dato. La información es su arma principal en la batalla contra el crimen.

Mira el dibujo de la derecha y observa lo que necesitas para sentarte al frente de una oficina. Debajo puedes ver la primera cosa que necesitas: el carnet de policía.

ESTA ES LA JEFATURA GENERAL DE POLICÍA DE FUZZVILLE. ES UN DÍA DE CALMA, Y EL INSPECTOR CAMALEÓN ESTÁ DESCANSANDO.

CAMALEÓN
ARCHIVADOR MANUAL
LIBRETA DE NOTAS
DIARIO
MAPA DEL ÁREA DE LA DIVISIÓN
GONZA-LIN
PERSONAS EXTRAVIADAS
ANTECEDENTES PENALES
REVISTAS POLICIALES
VEHÍCULOS ROBADOS
SOSPECHOSOS NO CONDENADOS
OBJETOS PERDIDOS
FICHERO DE ANTECEDENTES PENALES
COMUNICADOS

ESTA TODO MUY TRANQUILO GONZA-LIN, PARECE QUE TODOS LOS DELINCUENTES SE HAN METI-DO BAJO TIERRA... O ENMENDADO. NO SÉ QUÉ PENSAR.
NO SE VEN NI SIQUIERA RATONES FUGITIVOS
PUEDE SER QUE HAYAMOS ACABADO CON ELLOS. GEEZER ESTÁ DETE-NIDO. A ROGER EL ESMIRRIA-DO LE HAN CONDENADO. ¡Y APUESTO A QUE TE HAS LIBRADO DE "EL ESCURRIDIZO" POR UNA TEMPORADA.!
PERO... ¿QUIÉN LO PUEDE PREDE-CIR? UN DETECTIVE NUNCA SABE QUE CASO PUEDE PRESEN-TARSE... QUÉ VICTIMA ATERRADA PUDIERA ENTRAR POR LA PUER-TA... QUÉ FORTUITA IN-FORMACIÓN PODRÁ OBTENER SOBRE UNA NUEVA (Y POSIBLEMENTE PELIGROSA) AVENTURA. POR EJEMPLO EN ESTE MISMO MOMENTO...

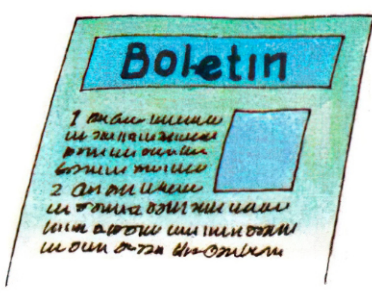
Lenguaje del Policía

Malhechor—un criminal
Chirona—en prisión
Condenado—sentencia
Vivir dentro de la ley —no cometer crimenes.

Informes



Todos los policías hacen informes sobre lo que descubren. Los unen todos con un clip para la persona encargada de recogerlos. (Conocida por el cotejador.)



El cotejador pasa todos los comunicados en una hoja informativa. De esta manera, los policías pueden saber todo lo que ocurre en su zona.

Cédula de Identidad

Una cédula de identidad es el carnet de identificación de la policía.



Cómo Hacer un Carnet de Policía

Corta un trozo de cartulina blanca, pega sobre ella una fotografía de carnet y escribe, con letra de imprenta, la información señalada. Luego firmas.

Si es posible, cubre la cartulina con plástico transparente. Pega en la parte de atrás un imperdible, con cinta adhesiva, y colócala detrás de la solapa de tu chaqueta. Así puedes dar la vuelta a la solapa para identificarte.

Caja Archivadora



Una caja archivadora es un pequeño archivador manual, que contiene información de los casos que vas a investigar. En su interior se archivan: fotografías, informes, declaraciones de testigos.

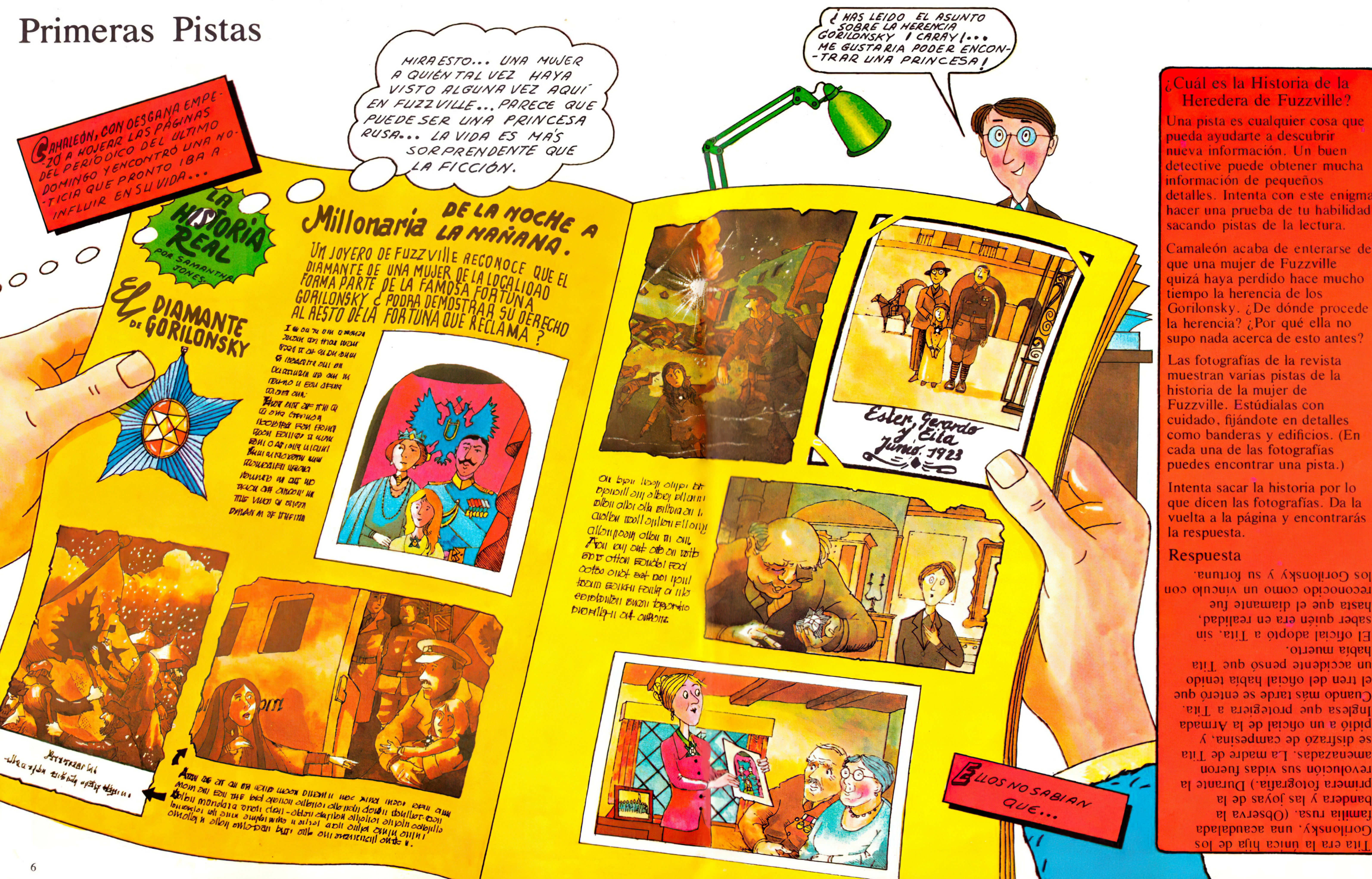
Una caja de cereales es un excelente archivador manual. Asegúrate de poner tu nombre en uno de los laterales, como en el dibujo.

Libreta

ESCRIBE EN CADA LÍNEA, Y NO DEJES ESPACIOS VACÍOS

Lleva siempre una libreta para tomar notas. Ata una cuerda a un lapicero, como en el dibujo, y utilízalo para escribir toda la información que sea útil. Por ejemplo, toma nota de cosas sospechosas: como un coche aparcado siempre en un banco a la hora de cerrar. Trata de tomar declaración a personas que hayan visto accidentes. Recuerda que una libreta de notas de un policía puede ser utilizada ante el tribunal de justicia como prueba, por lo que no debe extraviarse. Debes numerar cada página. No dejes espacios, ni saltes líneas.

Primeras Pistas



¿Cuál es la Historia de la Heredera de Fuzzville?

Una pista es cualquier cosa que pueda ayudarte a descubrir nueva información. Un buen detective puede obtener mucha información de pequeños detalles. Intenta con este enigma hacer una prueba de tu habilidad sacando pistas de la lectura.

Camaleón acaba de enterarse de que una mujer de Fuzzville quizá haya perdido hace mucho tiempo la herencia de los Gorilonsky. ¿De dónde procede la herencia? ¿Por qué ella no supo nada acerca de esto antes?

Las fotografías de la revista muestran varias pistas de la historia de la mujer de Fuzzville. Estúdialas con cuidado, fijándote en detalles como banderas y edificios. (En cada una de las fotografías puedes encontrar una pista.)

Intenta sacar la historia por lo que dicen las fotografías. Da la vuelta a la página y encontrarás la respuesta.

Respuesta

Tita era la única hija de los Gorilonsky, una acaudalada familia rusa. (Observa la bandera y las joyas de la primera fotografía.) Durante la revolución sus vidas fueron amenazadas. La madre de Tita se disfrazó de campesina, y pidió a un oficial de la Armada Inglesa que protegiera a Tita. Cuando más tarde se enteró que el tren del oficial había tenido un accidente pensó que Tita había muerto.
El oficial adoptó a Tita, sin saber quién era en realidad, hasta que el diamante fue reconocido como un vínculo con los Gorilonsky y su fortuna.

Declaraciones de Testigos

Una persona que ha sido testigo de un crimen frecuentemente está confusa y con miedo. En principio, parece imposible obtener ninguna declaración de él. Una de tus tareas más importantes es calmarle, solamente entonces recordará lo que sabe.

Comienza siempre obteniendo los hechos más importantes, las cosas más simples como la hora, el lugar y el nombre de cualquier testigo. Memoriza esta lista.

Estos hechos serán identificados por tu testigo si el caso llega a los tribunales.

Día de la semana
Fecha
Hora
Lugar
Nombre de los testigos
Dirección
Número de teléfono
Ocupación

Estas son las cosas más importantes que necesitas saber. Repasa la lista mientras calmas a tus testigos. Conociendo la lista te ayudará a mantenerte sereno.

Nunca confíes en tu memoria, escribe todo lo que los testigos declaren. (Aquí Gonza-Lin toma notas a la vez que Camaleón interroga a Tita.)

Pregunta a tus testigos cómo vivieron el caso, o por qué se hallaban en el lugar. Pregunta qué decisión tomaron. Escribe todo nuevamente.

Cuando preguntes por una descripción de un lugar o persona, los testigos no sabrán por dónde empezar. Ayúdalos haciendo preguntas, al igual que está haciendo Camaleón, a la derecha.

Comienza de nuevo haciendo preguntas sencillas como la estatura, el peso, y que intente hacer una comparación de la persona contigo o con él. Siempre que puedas, utiliza fotografías o ejemplos que estimulen su memoria.











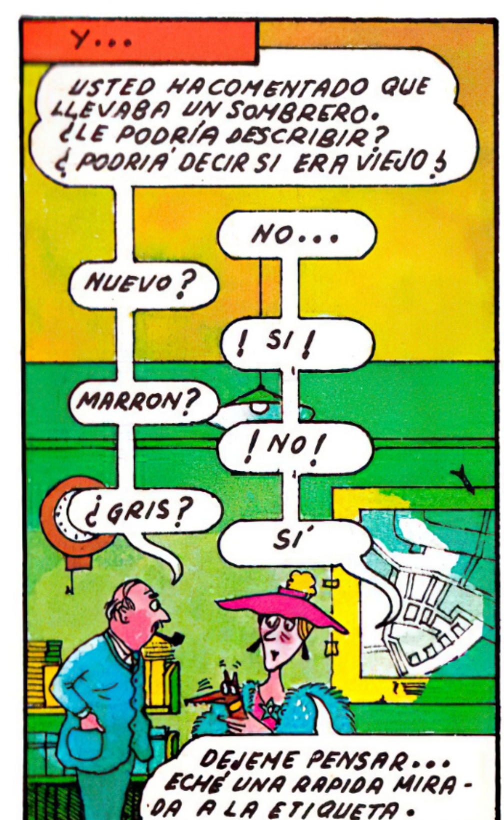




















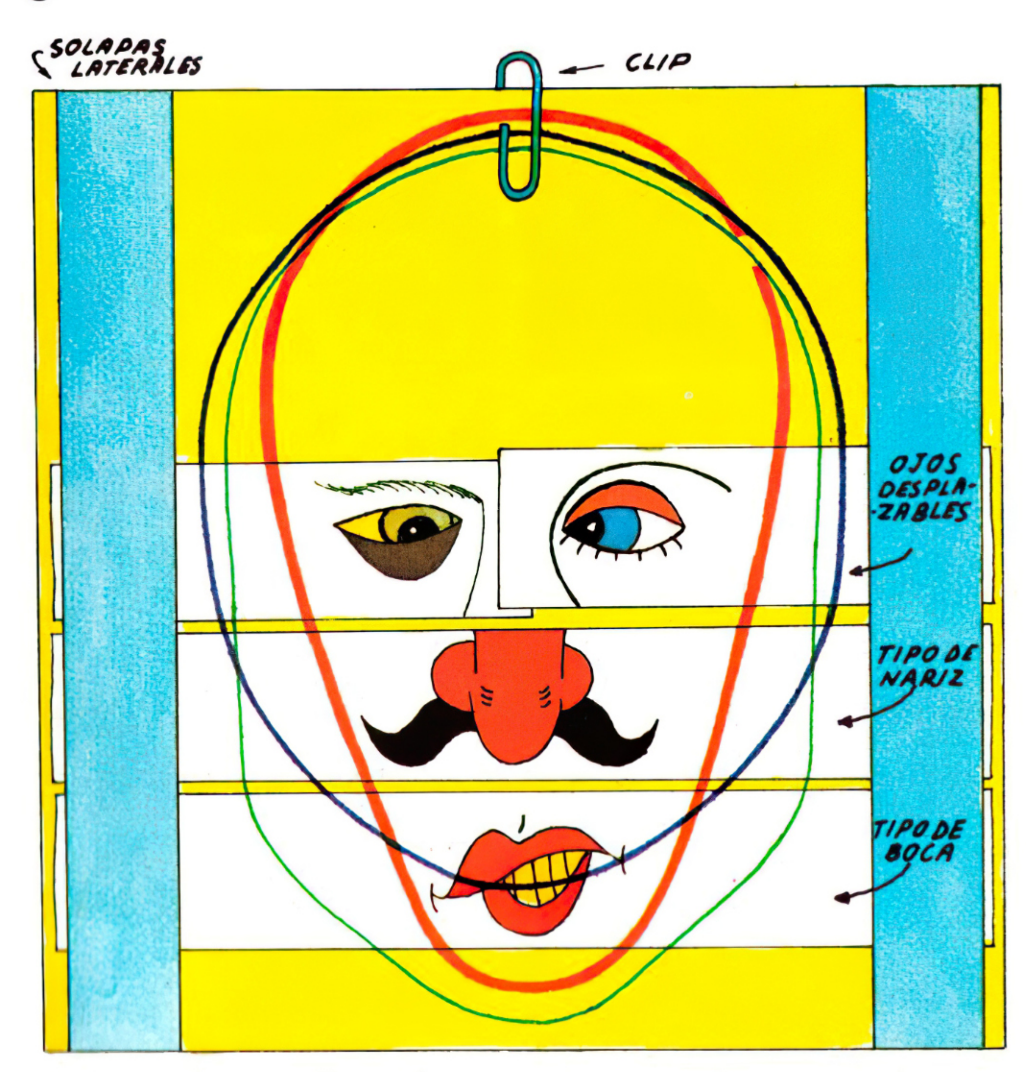


Método de Identificación

El método de identificación que utiliza la policía, consiste en superponer fotografías transparentes con partes de la cara tales como la barbilla o la nariz. Se eligen las que son iguales a lo que recuerda el testigo. Las distintas fotografías se van deslizando unas sobre otras, cuando el testigo recuerda detalles. En el equipo de fotos robot hay cientos de mejillas o narices para elegir, clasificadas en grupos. Por ejemplo, puede haber grupos de mandíbulas cuadradas o narices aguileñas. Hay grupos de ojos muy juntos, al igual que ojos de diferentes formas, tamaños y colores. También hay muchas clases y estilos de sombreros y de pelo.

Pero también se pueden hacer varias caras con solo unir o separar diferentes rasgos. Intenta hacerlo con el material que mostramos aquí, a ver qué ocurre cuando hayas usado todos los rasgos. Si has leído la descripción que da Tita en el relato de arriba, quizá te encuentres con Yorta «El Escurridizo».

¿Es este el Hombre?



Cada una de estas líneas de colores es el contorno de un rostro. Dibuja una parecida al rostro que ha descrito Tita. Dibuja varias narices, bocas y ojos como los que mostramos abajo, y forma un rostro. Luego das la vuelta a la página para comprobar tu foto robot con la foto de «El Escurridizo».

Retrato Robot

Necesitas:
— cartulina blanca;
— papel de dibujar fino o transparente;
— tiras de papel duro para las solapas de los lados;
— tijeras, goma, lápiz, goma de borrar y cuatro o cinco clips.

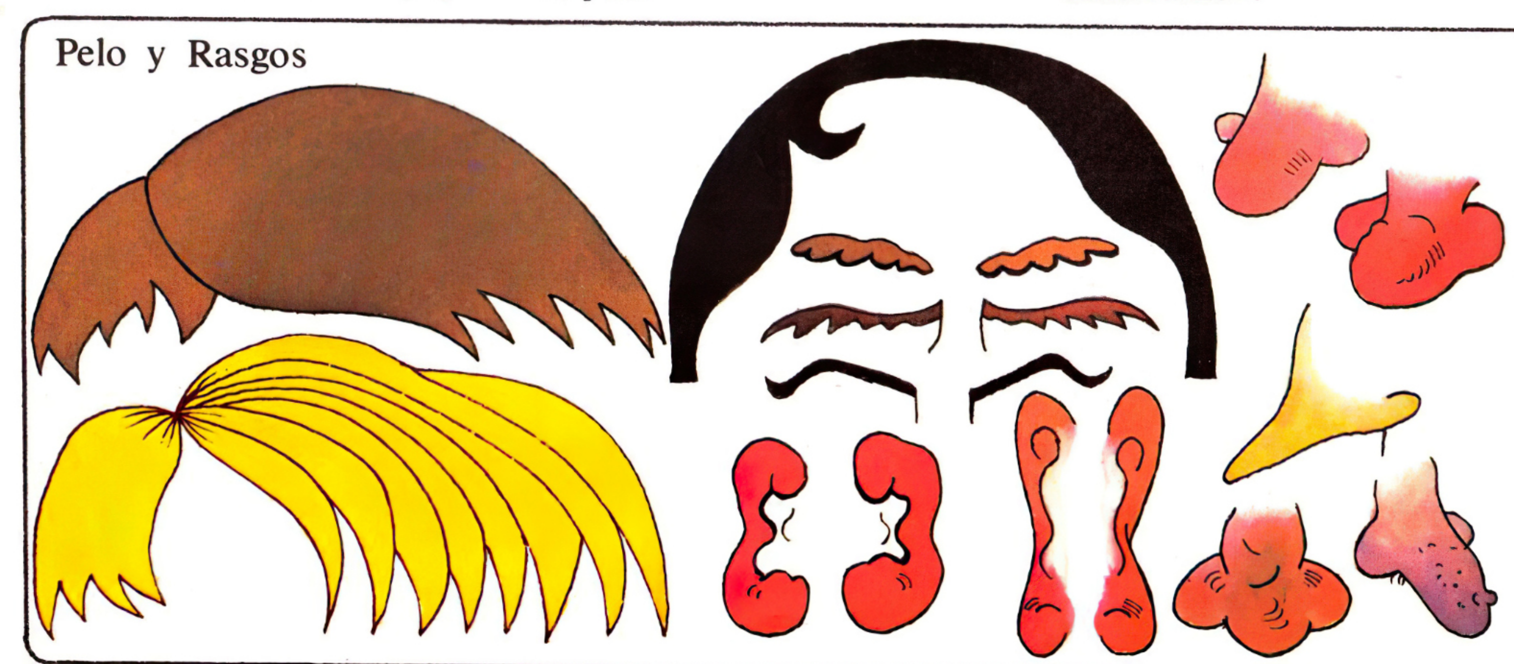
Corta un trozo de cartulina como te mostramos a la izquierda. Y dos tiras de papel duro, de unos 2 cm de ancho por 4 de largo más que el cuadrado. Estos son las solapas laterales.

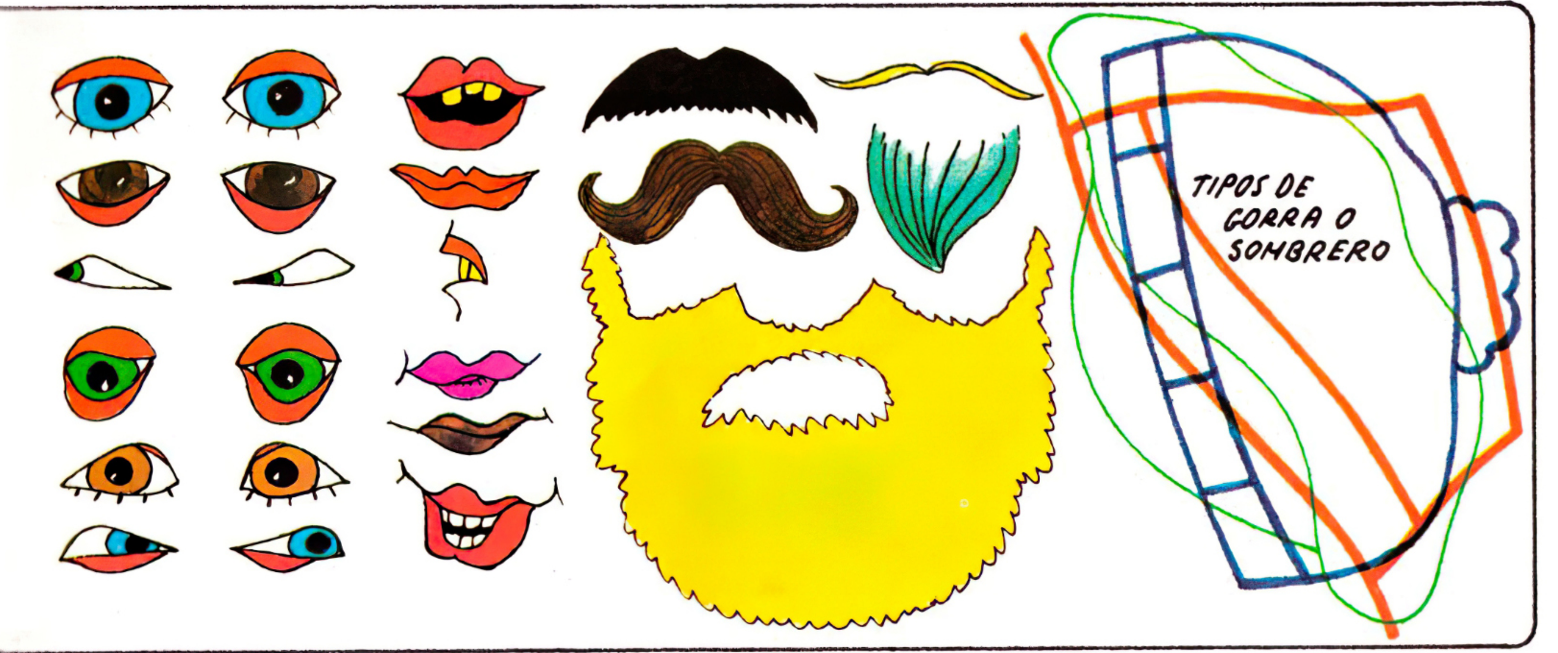
Pega uno de los extremos de cada lado a la parte de atrás de la cartulina. Cuando se haya secado dóblalo y pega el otro extremo estirándolo. Ayúdate de un clip para mantenerlo en su sitio.

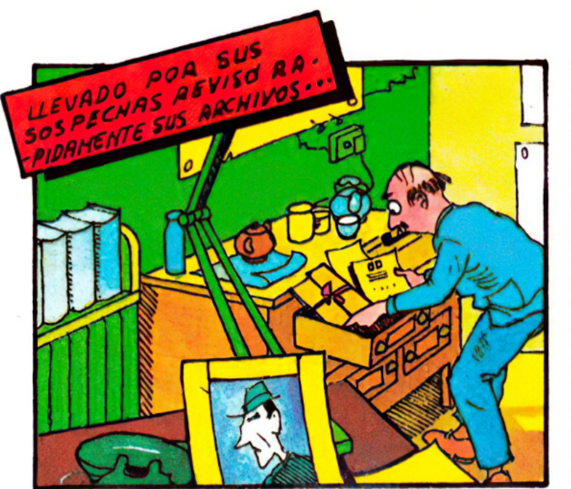
Para hacer la forma de un rostro, dibuja con una línea roja en un trozo de papel tan grande como la cartulina. Dibuja las líneas verdes y azules separadas para hacer dos formas más. Entonces dibuja el equipo que señalamos abajo en tiras de papel de unos 2 cm de ancho.

Para usar el equipo, coloca la cara sobre el cuadrado sujetándola con un clip, y prueba los diferentes rasgos deslizándolos bajo las solapas laterales. Dibuja la cara completa en otra hoja de papel transparente y guárdala en tus archivos.

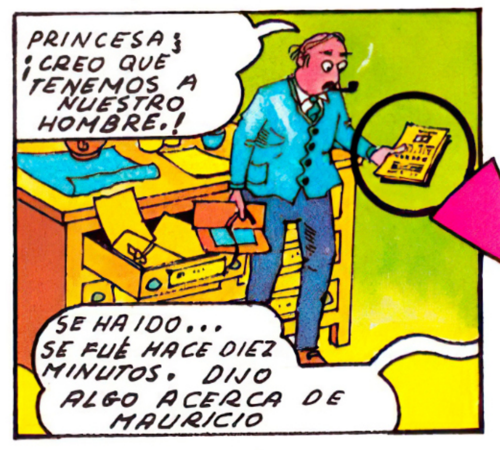
Pelo y Rasgos





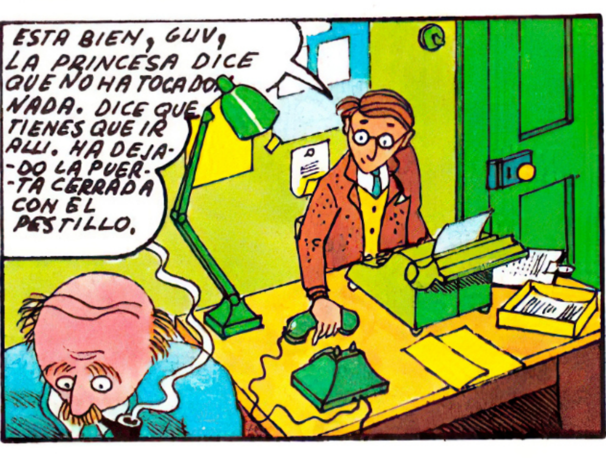


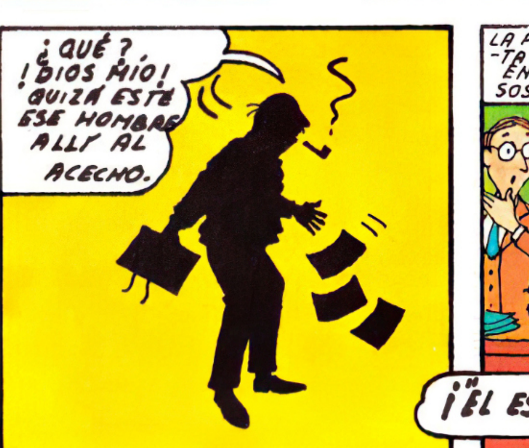
















Cómo Hacer Fichas

Tan pronto como te pongas a trabajar sobre un caso, comienza archivando los informes. Por ejemplo, cuando estés interrogando a un testigo, tú o tu ayudante deberéis tomar nota de todo lo que dice. Deberéis indicar si el testigo está confuso o miente. Cuando haya recordado todo lo que pueda, deberá firmar la declaración, igual que indicamos en el dibujo.

Archiva todas las declaraciones, papeles y pruebas en un archivador manual. Marca cada asunto con el número del caso. Recuerda que es muy importante tener todos los detalles al alcance de la mano.

Declaración Escrita

ANIOMIALAT.GORILONSKY
Tomado por GONZA-LIN en la comisaría de policía de Fuzzville, entre las 4.10 y 4.45, miércoles 9.9.77.
MUESTRA DE UNA DECLARACIÓN

En una declaración, el testigo debe escribir exactamente todo lo que sabe acerca del caso y firmarlo, no dejando espacios donde se puedan añadir letras. Firma tú también.

Numeración de un caso



Si tu primer caso se resuelve en 1979, su número sera 1/79. Numera cada caso con su propio número y utilízalo en todos los informes, papeles y pruebas.

Fichas Criminales

Lo que Camaleón acaba de encontrar es la ficha de «El Escurridizo», los papeles que le describen. Contienen todos los detalles de sus actividades criminales. Aquí tenemos la primera página.

Un informe como éste es lo primero que se le hace a cada criminal tan pronto como se le detiene. Puedes utilizar este formato como modelo para tu propio archivo. Copia únicamente la parte impresa. En la página 16 encontrarás la forma de tomar las huellas dactilares.

A cada sospechoso se le pone un número cuando es detenido por primera vez. Este número se incluye en todos los informes.



Más Términos Técnicos de la Policía

Alias–nombre falso.
Cargo–crimen particular o delito por el que ha sido detenido.
M.O.–(Modus Operandi) La forma particular de trabajar del criminal. Un delincuente normalmente tiene un estilo de trabajo y actúa siempre de la misma forma. Si miente, generalmente cuenta siempre la misma historia. El M.O. puede ayudar al policía a la identificación del delincuente.
Propiedades–son las cosas que el delincuente lleva encima en el momento de su detención.

Buscando Huellas Dactilares

La piel de los dedos tiene unas arrugas que son distintas en cada persona. Si pones tus dedos sobre un tampón de tinta y luego sobre papel, podrás ver las marcas de estas arrugas. La piel deja marcas sobre objetos con polvo como el cristal, aunque necesitas un juego de marcas de dedos para ver los detalles. (En la página 15 te mostramos cómo hacer uno.)

Las huellas dactilares pueden ayudar a descubrir qué personas se encontraban en el escenario del crimen, pero hay trucos para buscarlas.

Primero, cuando registres una habitación ten cuidado de no dejar tus huellas dactilares. Evita tocar cualquier cosa con tus dedos. No pienses que por llevar guantes estás seguro. Los guantes pueden emborronar huellas, y una rotura de un guante puede dejar una huella. (Esto les ocurre a los criminales también.)

Párate y mira alrededor cuando entres en la habitación. Entonces busca con cuidado. Camina sobre la habitación en círculo, en la dirección de las agujas del reloj o en dirección contraria. Para asegurarte de que has mirado todo, toma nota de cada uno de los lugares en los que veas manchas de dedos, o donde tú sospeches que pueda haber señales. Más tarde utiliza tus huellas dactilares junto con las demás (hazlas de manera que destaquen) y archívalas.

Sigue al policía Camaleón a través de este dibujo para ver cómo busca huellas dactilares. Camina siguiendo las flechas que demostramos.



Cómo Encontrar Huellas

Una huella dactilar es sencillamente una delicada marca de sudor. Generalmente es necesario la inclinación de la luz para verlas. Para conseguir la luz adecuada debes inclinar la cabeza, pero frecuentemente necesitas elevar los objetos.

Practica examinando objetos sin utilizar tus huellas dactilares. Usa pinzas para colgar pequeños objetos y un lápiz para abrir y cerrar los cajones. Comienza siempre por abajo y sigue hacia arriba, de esa forma, no necesitas cerrar cada cajón para examinar el siguiente.

Levanta un par de vasos, mete tus dedos en el interior, como hace Camaleón. Luego abres la mano y haces presión con ella en las orillas del vaso. (Para mayor seguridad practica con una taza o vaso de plástico.)

Ten cuidado y toca los objetos lo menos posible. Observa cómo Camaleón usa reglas para cerrar la ventana. El único punto que toca son las dos esquinas del interior del armazón. Un lugar en el cual nunca encontrarás huellas. Puedes utilizar este truco para abrir la ventana. Empuja por las esquinas, no por arriba o por abajo, y hazlo al mismo tiempo.

Con la práctica encontrarás muchas maneras de mover objetos sin necesidad de tocarlos. Se usan lapiceros y pinzas, pero quizás tú quieras inventar tus propias herramientas, tiras de alambre, o ganchos para levantar objetos.

Trabaja con un amigo para intercambiar ideas y hacer concursos. Registrad juntos una habitación a ver quién es el primero en encontrar alguna huella.

Memorizar los sitios verosímiles, como los botones de la televisión e interruptores de la luz. En los objetos lisos y con polvo es en donde se obtienen las mejores huellas.











Equipo de Huellas Dactilares

Aquí tienes todo lo que necesitas para un equipo de huellas dactilares. Fíjate en los polvos especiales que se utilizan para descubrir huellas. Utilízalos cuando las busques.

Como entrenamiento empieza por revelar tus huellas. Primero frota tus dedos con tu pelo. Después presiona los dedos sobre papel blanco, y echa encima polvo de la mina de un lápiz para que quede marcado.

Saca el polvo de la punta de un lápiz negro. Primero, saca toda la punta que puedas. Después la colocas encima de un papel, y con cuidado deshaces la punta con la cuchilla de un sacapuntas. Echa el polvo dentro de una cajita. Solamente necesitas un poco.



Para tomar una huella, primero pones el dedo sobre un tampón de tinta, oprimiendo el dedo de lado a lado. Después, presionas con firmeza el dedo en un álbum. Señala cada huella como en el dibujo.

Cuando encuentres huellas, las revelas y luego las pones en el álbum. Ponles una etiqueta indicado cuándo y dónde las encontraste.

Haz un álbum. Comienza por tomar las huellas de toda tu familia, después busca más huellas, las revelas y las comparas. En las páginas próximas te mostramos la forma de examinarlas.

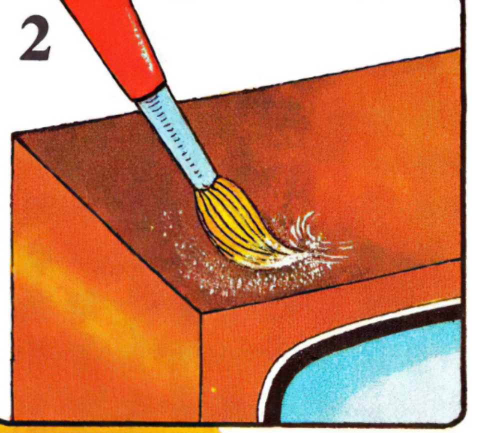
Si no tienes un tampón de tinta, haz una almohadilla. Coge una pieza de tela suave, dóblala varias veces. Echa tinta de pintar carteles hasta empapar la tela. Para obtener una huella, oprime el dedo con mucha limpieza sobre la almohadilla y dale la vuelta de lado a lado.

1 Cómo Revelar Huellas



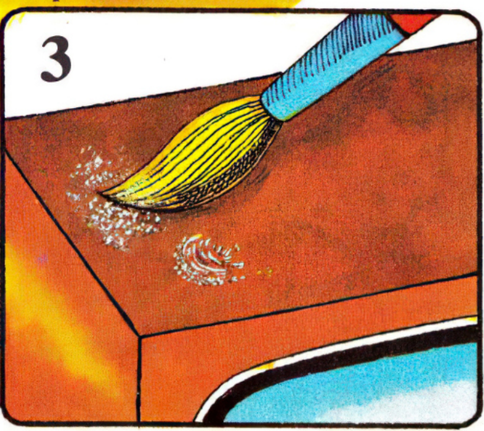
Utiliza polvos de talco sobre objetos oscuros y el polvo de la mina de un lápiz sobre objetos claros. Mete el pincel dentro y con cuidado añade un poco más de polvo.

2



Con el pincel extiende con mucho cuidado el polvo que hay en el lugar donde tú esperas encontrar la huella. Asegúrate de que cubra un trozo amplio.

3



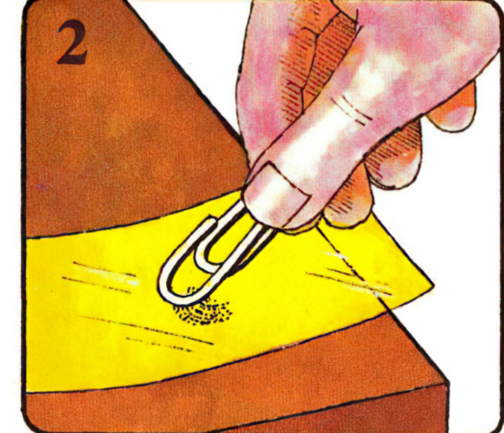
Limpia el cepillo soplando o con un pañuelo de papel. Después lo usas para limpiar los alrededores de la huella.

1 Cómo Obtener Huellas



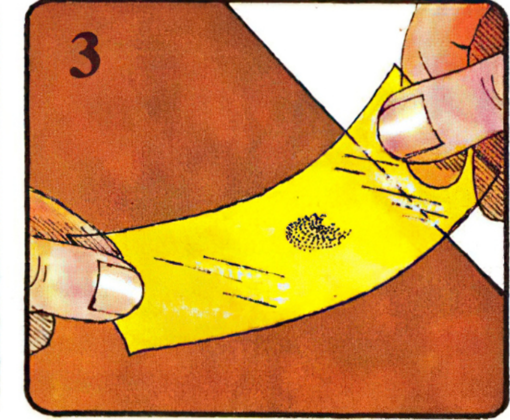
Desenrolla un trozo de cinta adhesiva y pégala con cuidado sobre la huella. A continuación cortas la cinta adhesiva.

2



Pega la cinta fuertemente encima de la huella y pasa por encima la uña o un clip. De esta forma la huella pasa a la cinta.

3



Si despegas la cinta con cuidado, la huella se quedará en ella. La podrás distinguir con claridad cuando vuelvas a pegar la cinta sobre algo. Con papel oscuro, usa siempre polvos de talco.

Estudiando las Huellas

Una huella dactilar es una de las pistas más claras que un delincuente puede dejar.

Lo primero que ha de saberse es que no existen dos huellas dactilares iguales. Las pequeñas líneas de la piel en la yema de un dedo son diferentes en cada persona. Aun entre gemelos, las huellas dactilares son distintas.

Segundo, las huellas dactilares no cambian con el tiempo. A pesar de la edad, y aunque uno se disfrace, las huellas revelan nuestra identidad.
Algunos delincuentes han intentado quemar sus huellas, pero cuando la piel volvió a crecer, la forma no había cambiado...
Estudia tú mismo algunas huellas. Las principales formas de huellas dactilares son las que mostramos aquí. A la derecha vemos a Camaleón estudiando las huellas dejadas por «El Escurridizo» en el piso de la princesa Tita. Intenta averiguar cuáles pertenecen a «El Escurridizo». Las pistas de la parte de abajo de la página es con lo que cuentas.

ARCO

ARCO CENTRAL

A las huellas de este tipo se las llama «arco», porque suelen tener un arco en el centro. Las líneas de alrededor también tienen forma de arco.



La línea central de un «rizo» se parece a una horquilla. Todas las huellas dactilares que tienen un «rizo» también tienen un delta. Los rizos se repiten hasta que llegan al delta.

Comprobando Huellas Dactilares

Toma las huellas de miembros de tu familia y clasifícalas en grupos como estos cuatro. (La policía usa la misma clasificación.) Luego buscas una huella en algún objeto de la casa y trata de averiguar a quién pertenece.

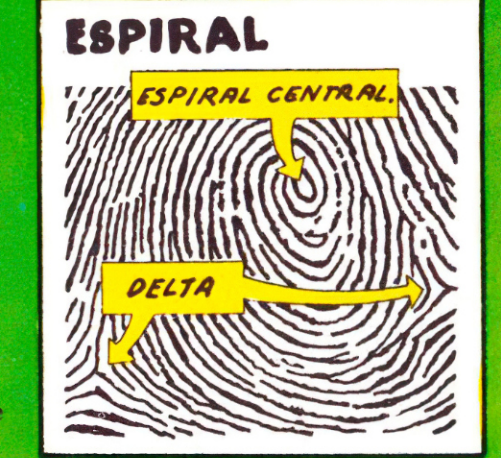
Toma papel y lápiz para hacer anotaciones; una punta metálica o un lápiz de punta afilada para cortar las líneas y si puedes hazte con una lupa que aumente las cosas al doble.

Ahora usa este método de trabajo:

1. Clasifica la huella de acuerdo con el grupo al que pertenezca.
2. Observa si tiene marcas particulares, tales como cicatrices o cortes.
3. Compara los deltas, o cualquier otra forma pequeña que veas.
4. Cuenta las líneas que hay entre estas formas, para ver si el número es el mismo.

Empieza a contar desde el centro hacia afuera hasta que encuentres una forma diferente o una línea poco común. Haces un bosquejo y empiezas otra vez en el centro yendo en otra dirección. Sigue siempre el mismo orden, esto es, empezando por la izquierda, yendo hacia la derecha o viceversa, y anota lo que ves. Las anotaciones pueden ser algo así:

1. Espiral.
2. Pequeño corte, abajo derecha.
3. 34 líneas entre el borde de la derecha de la espiral y la otra figura. (Dibuja esta última.)



Se llama espiral a la huella que tiene una línea central de esta forma. Puede ser circular o elíptica. Siempre tiene dos deltas, uno a cada lado.

MIXTA

DOS RIZOS

DELTA

Hay muchas clases de «mixtas». Una de las más corrientes es el «doble rizo». La línea central se dobla hacia atrás sobre ella misma.

MAS TARDE, AQUELLA NOCHE EN JEFATURA...

ESTA HUELLA ES DE LA FICHA DE "EL ESCURRIDIZO" ¡ES IDÉNTICA A LA QUE ENCONTRÉ HOY!

TE DIGO UNA COSA, CREO QUE ESTARÉ MÁS TRAN-QUILO DESPUÉS DE MAÑANA.

ES UNA ESPIRAL, SIN DUDA. FIJÉMONOS EN LOS DOS DELTAS. ¿VES ESTA CICATRIZ? SE LA HIZO HACE 30 AÑOS ABRIENDO SU HUCHA CON UN RAIL DE JUGUETE. ES GRACIOSO PENSAR QUE "EL ESCURRIDIZO" TAMBIÉN HA SIDO NIÑO...

Compara las Huellas

1 2 3 4

Se encontraron todas estas huellas en el piso. Sólo una de ellas es idéntica a la de la ficha de «El Escurridizo». ¿Eres capaz de encontrarla?

Las dos huellas coinciden en cuatro cosas sin grandes diferencias. (Invierte la página para ver la solución.)

Solución

La n.º 3. Fíjate en la espiral, la posición de cada delta y el lugar y tamaño de la cicatriz.

Protección Policíaca

Algunas veces la policía es requerida para proteger objetos de mucho valor o personas muy importantes (llamadas algunas veces V.I.P.) cuando van de un lugar a otro. A esto se le llama «escolta». La policía rodea a las personas muy importantes, para protegerlas de cualquier ataque y ponerlas fuera de peligro.

Sólo la práctica da la experiencia en descubrir los lugares por donde el peligro puede llegar y distinguir los acontecimientos, en apariencia corrientes, que pueden ser el comienzo de un hábil asalto. Sin embargo, te ayudará mucho el recordar siempre los siguientes puntos:

1. Dos personas componen un buen equipo de escolta, caminando una justo delante de la persona (V.I.P.) y otra detrás.
2. Hay que tener especial precaución en las esquinas y en los puntos donde no puedes ver el trayecto que has de seguir.
3. Vigila lo más posible en los escondrijos, como las entradas o salidas de los lugares.
4. Estad alerta todo el tiempo.

Prácticas de Escolta

Para hacer prácticas de escolta, necesitas por lo menos tres personas. Una hará de policía, otra de delincuente y la otra de V.I.P.

Pon una tarjeta en la solapa de V.I.P. El delincuente necesita una pluma para señalar la tarjeta. Planea una ruta con los puntos de partida y llegada. Dale al delincuente cinco minutos para que se esconda en el mencionado trayecto. Después, cuando la escolta pase por delante, el delincuente intentará marcar el distintivo del V.I.P. El policía le puede detener al grito de «alto» antes que él ataque. Debe esconderse después de cada intento, aunque tenga éxito o le cojan. (Este juego debe hacerse por turnos. El policía cuyo V.I.P. obtiene el menor número de señales en el hombro, desde el comienzo del juego hasta el final, es el ganador.)

Y ASÍ... A LA MAÑANA SIGUIENTE LA PRINCESA IBA ESCOLTADA AL BANCO DE FUZVILLE PARA DEPOSITAR SUS JOYAS. DESPUÉS DE CERRAR SU CO-CHE, CAMALEÓN DIO UN VISTAZO ALREDEDOR Y EMPEZÓ A ANDAR HACIA EL BANCO. TODO PARECÍA NORMAL.
BANK
EL VIEJO COCHE
JOYAS











La Alarma

En ocasiones, un detective necesitará ayuda rápidamente. En estos casos se da la alarma por radio.

Cada policía tiene una radio que le conecta con un control central (ver el operador del centro, abajo). Apretando un botón, él se pone en contacto con la central. Si dice «¡Urgente!», la central dará prioridad a su llamada.

La central puede contactar inmediatamente a todos los policías de la zona.

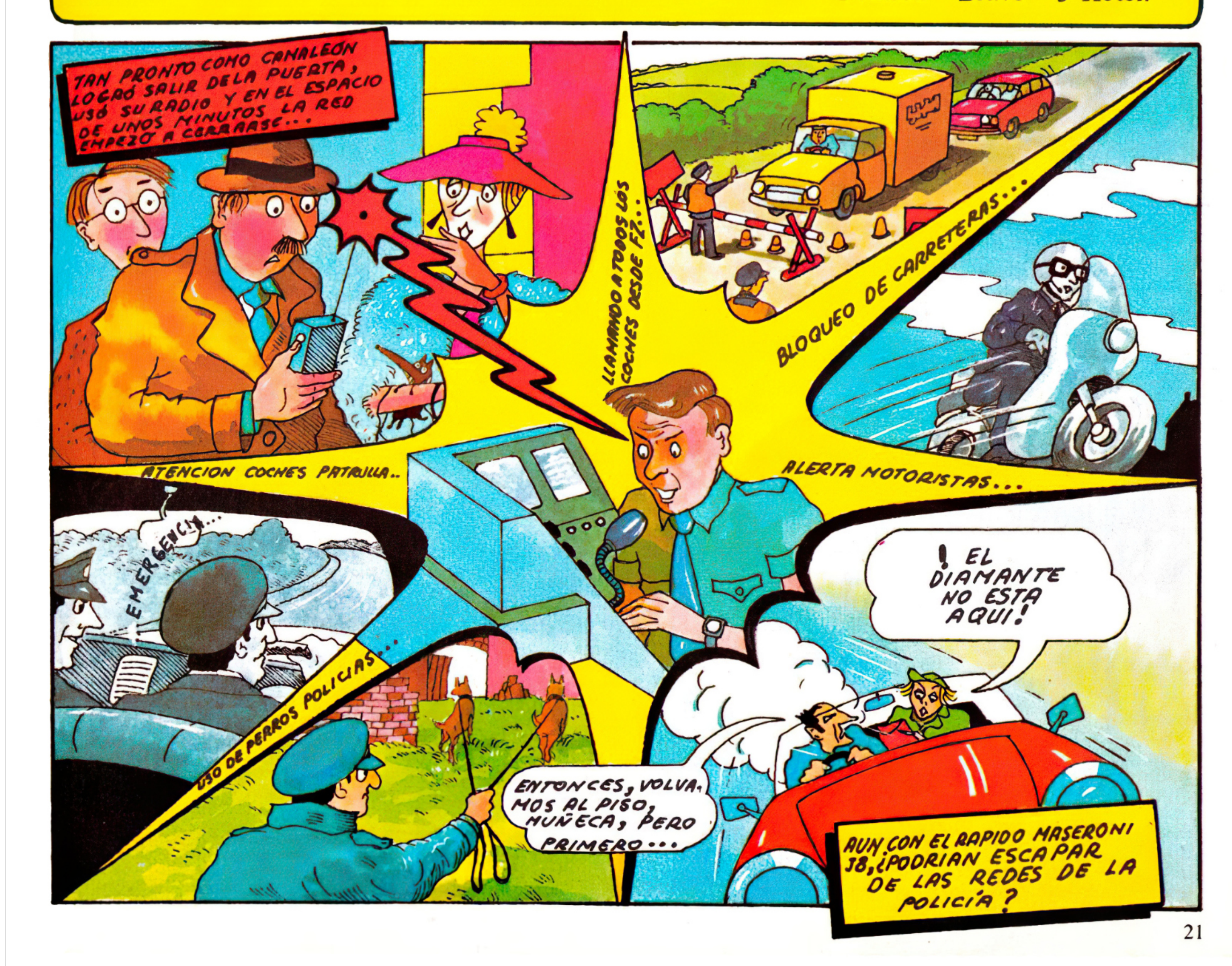
Tus llamadas deben ser breves y claras. Empieza con la clave de control, dando a continuación tu nombre o número y tu grado. Por ejemplo, «FV desde 663, asunto, 663 cierro». Si la situación lo requiere empieza diciendo «¡Urgente!».

Cuando deletrees nombres o matrículas, para que no haya confusión, usa el alfabeto de llamadas que se muestra a la derecha. Es más fácil oír la palabra clave por cada letra.

Alfabeto de Comunicación

A – Alfa	N – Noviembre
B – Bravo	O – Oscar
C – Carlos	P – Papa
D – Delta	Q – Queso
E – España	R – Roma
F – Foxtron	S – Sierra
G – Golf	T – Tango
H – Hotel	U – Uno
I – India	V – Víctor
J – Juan	W – Whisky
K – Kilo	X – Xenón
L – Lima	Y – Yankee
M – Manuel	Z – Zafiro

Usando este alfabeto el autor número JFB34 es: Juan Foxtron - Bravo - 3 Hotel.



Trabaja tu Zona

Debes conocer tu vecindad al dedillo, antes de intentar bloquear sus arterias. Debes saber cuáles son los sitios y a las horas en que el tráfico es más intenso, son cuando los delincuentes pueden burlar los controles establecidos (como, por ejemplo, entradas de autopistas). Debes conocer todas las calles de una sola dirección y todos los atajos, para copar las salidas y puntos estratégicos.

Una vez que se haya dado la alarma, debes ser capaz de bloquear completamente el área determinada.

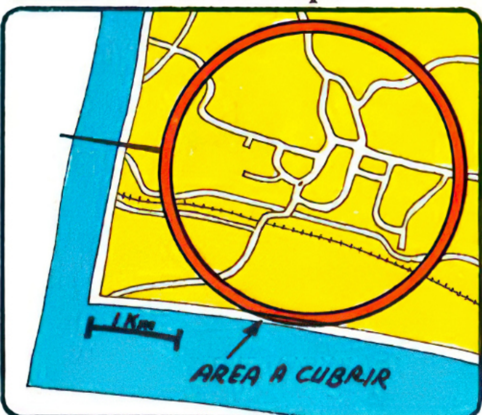
Desafortunadamente, los delincuentes experimentados cuentan ya con esto al planear un golpe. Suelen intentar cambiar de coche o medio de transporte, antes de llegar a las áreas bloqueadas.

Sin embargo, el coche abandonado puede tener pistas importantes, tales como huellas dactilares, o puede indicar dónde están los asaltantes en ese momento. Es conveniente encontrarlo lo antes posible.

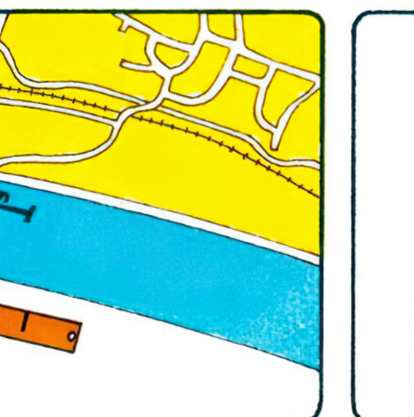
Cuando busques el coche en cuestión, intenta pensar como los asaltantes lo harían. ¿Cuál es el objetivo final? ¿El río, el aeropuerto o una autopista? ¿Qué obstáculos hay que evitar, como atascos y tráfico intenso? ¿Cuándo se encontrará un lugar adecuado para efectuar el cambio de coche sin ser vistos?

Es importante tener un buen mapa de tu zona. Aquí te mostramos cómo hacerlo.

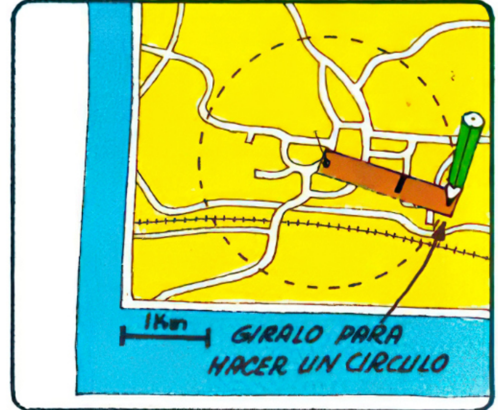
Confección de un Mapa



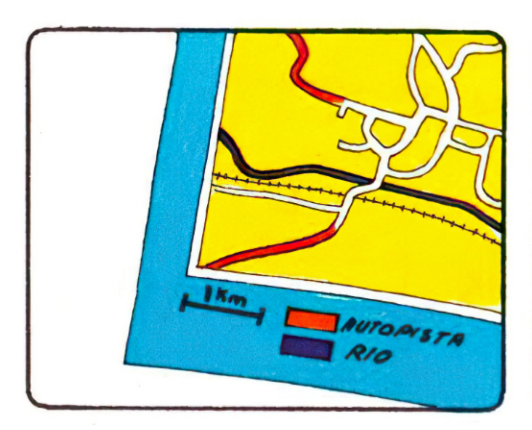
Hazte con un mapa de la zona. Traza un círculo rojo alrededor del posible objetivo de un asalto: un banco o una joyería.



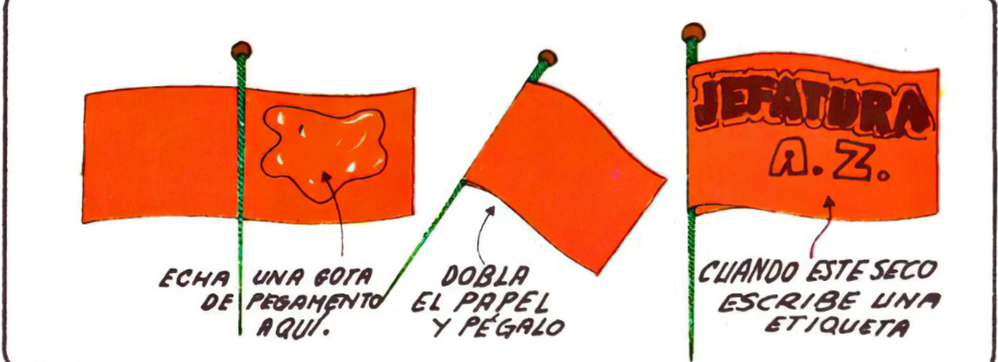
Usa la escala de la esquina del mapa para hacer una regleta de cartón que equivalga a dos km. Haz un pequeño agujero en cada extremo.



Fija con un alfiler uno de los extremos al centro del área. Mete la punta de un lápiz a través del otro agujero y gíralo para dibujar un círculo. Donde el círculo atraviese calles, debes poner el bloqueo.



Usa lápices de colores para señalar puntos a donde los asaltantes tengan intención de llegar, como autopistas, ríos y calles que lleven al aeropuerto. Pega el mapa sobre la cartulina.



Haz banderitas como éstas para señalar todos los lugares que necesites conocer para casos de emergencia, como hospitales, comisarías y bomberos. Señala todas las cabinas telefónicas, por si necesitas una con urgencia.

Luego busca en la zona sitios para abandonar un coche perseguido, como patios y almacenes. Localiza paradas de taxis y estaciones de ferrocarril; los asaltantes pueden dirigirse a ellas si el cambio de coche falla.

Búsqueda del Coche Fugitivo

Una vez dada la alarma, la policía de Fuzzville buscará el Maserooni J8. Tenían la descripción del coche y el número de matrícula. Un Maserooni es difícil de ocultar, pero esto era parte de los planes de «El Escurridizo»

Como todos los criminales expertos, «El Escurridizo» sabe que debe abandonar el coche que sirvió para la huida. Conociendo que su coche ha sido identificado, dirigiéndose a la M. 10, vuelve hacia el banco.

Aquí ves el área bloqueada. En algún lugar, «El Escurridizo» debe dejar abandonado el coche y empezar la segunda etapa de su huida. ¿Eres capaz de averiguar dónde y cómo lo hará? (La solución en la pág. 32.)

ESTA FOTOGRAFIA AEREA DEL AREA EN CUESTIÓN MUESTRA DÓNDE EL MASEROONI FUE VISTO POR ÚLTIMA VEZ.
¿PUEDES DESCUBRIR DONDE TENDRÁ LUGAR EL CAMBIO DE COCHES.?

PISO DE LA VICTIMA.

PERSONA QUE VIO EL COCHE FUGITIVO.

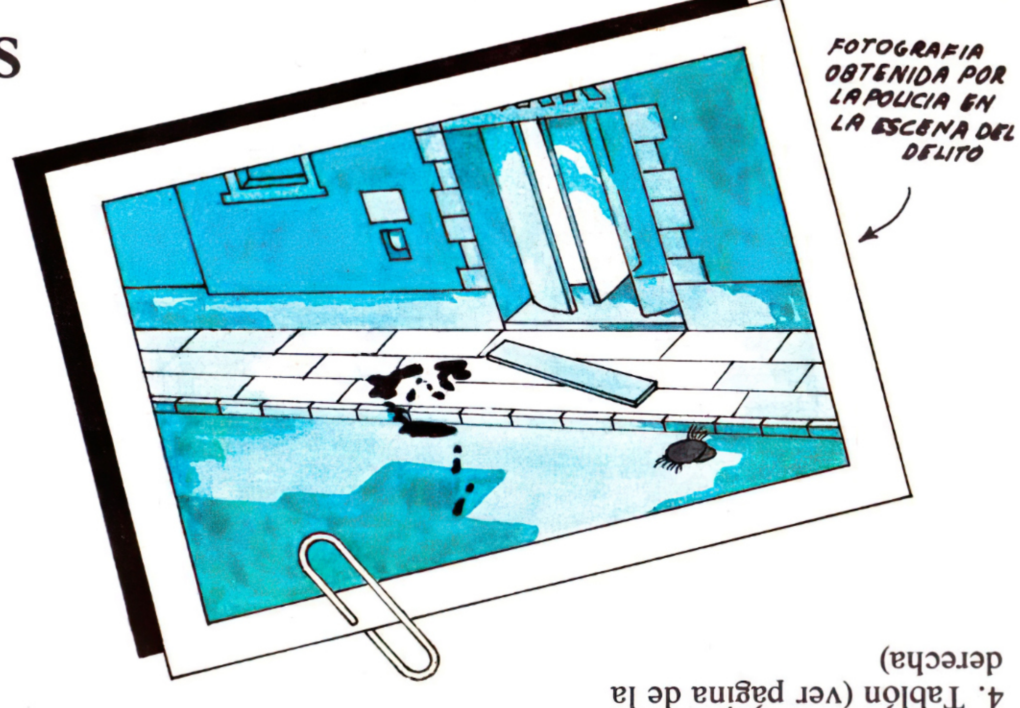
DIRECCIÓN SEGUIDA POR EL COCHE FUGITIVO

ESCENARIO DEL ROBO

JEFATURA DE POLICIA

Utilidad de las Pistas

Aun los delincuentes de mayor experiencia suelen traicionarse dejando pequeñas pistas en el lugar del delito. Algunas pueden darte una buena idea de quién es el autor. Estas pistas pueden usarse también como evidencia condenatoria en un tribunal.
Cualquier cosa que el asaltante haya dejado o tocado, puede llegar a ser una pista importante si sabes aprovecharla. Guarda todas las pistas en bolsas de plástico y ponles una etiqueta. (La policía hace moldes de escayola de cosas, como marcas de los dientes y huellas de pie.) Mira la hoja de la derecha y verás como Gonza-Lin usa de la ciencia como ayuda en su trabajo.



Interpretación de las Huellas de los Pies

Para sacar pistas de las huellas de los pies, necesitas averiguar de quién proceden. Practica con diferentes clases de calzado, como éstos. Hazlo con ayuda de amigos que sean grandes, pequeños y de diferente peso, para que puedas comparar las huellas y sacar las diferencias.

como ayuda en su trabajo.

que no se amontone.

Búsqueda de Pistas

Los asaltantes de Tita han dejado unas cuatro pistas en la escena del delito. ¿Puedes encontrarlas?

Soluciones

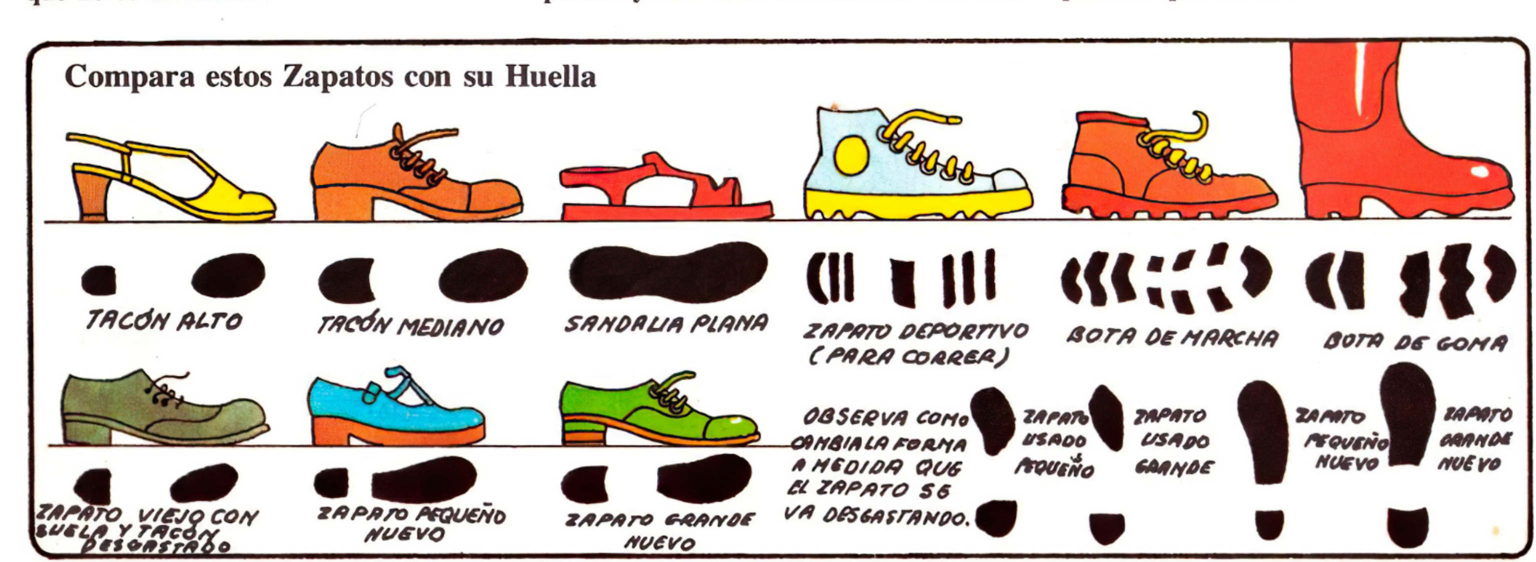
1. Peluca (puede haber en ella cabellos del asaltante)
2. Gorra (por la misma razón)
3. Huellas de pisadas (ver el cuadro a final de página)
4. Tablón (ver página de la derecha)

Primero, camina con normalidad, usando diferentes clases de zapatos. Mide y compara la suela y la huella. Luego camina arrastrando el pie y corre para saber dónde se apoya más el pie en el suelo. Da un salto para ver dónde los dedos de los pies dejan más huella. Inténtalo también cuando lleves una carga pesada.

Fíjate si el zapato ha dejado huella de la marca del fabricante, pues esto suele ocurrir con los zapatos nuevos. Esto te puede ayudar mucho a resolver un caso.

El fabricante de zapatos tiene siempre una lista de sus clientes (las tiendas que venden sus zapatos). Puedes ir a las más cercanas a hacer averiguaciones. Si sabes el tipo y el número quizá encuentres algún dependiente que recuerde quién lo compró. Esto puede ayudarte a acortar tu lista de sospechosos.

Recuerda siempre la forma de la huella puede decirte algo importante de la persona que lo hizo.

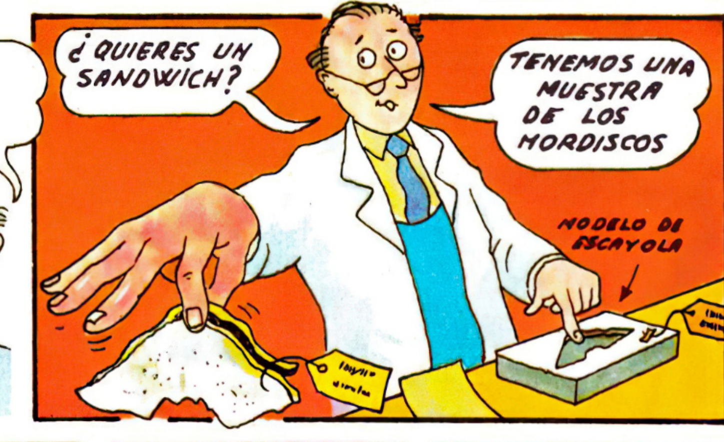


























El Escenario de los Hechos

Ten serenidad cuando veas el desorden reinante en el lugar de los hechos. La investigación dependerá mucho de lo que seas capaz de deducir. Recuerda siempre las siguientes reglas.

1 Primero Mira - No Toques Nada
No toques nada hasta que el lugar haya sido examinado por los expertos en huellas dactilares.

2 Sigue un Método
Sigue un orden. Busca huellas dactilares, primero. Utiliza tu equipo para obtener las huellas que encuentres. Después, date otra vuelta por la habitación. Busca cualquier cosa que el ladrón haya olvidado o tocado.

3 Toma Notas

Escribe cualquier cosa de interés que veas. No te pierdas detalle. Recuerda que pueden ser usados como evidencia jurídica.

4 Pistas y Evidencia
Sigue las instrucciones de la página 27.

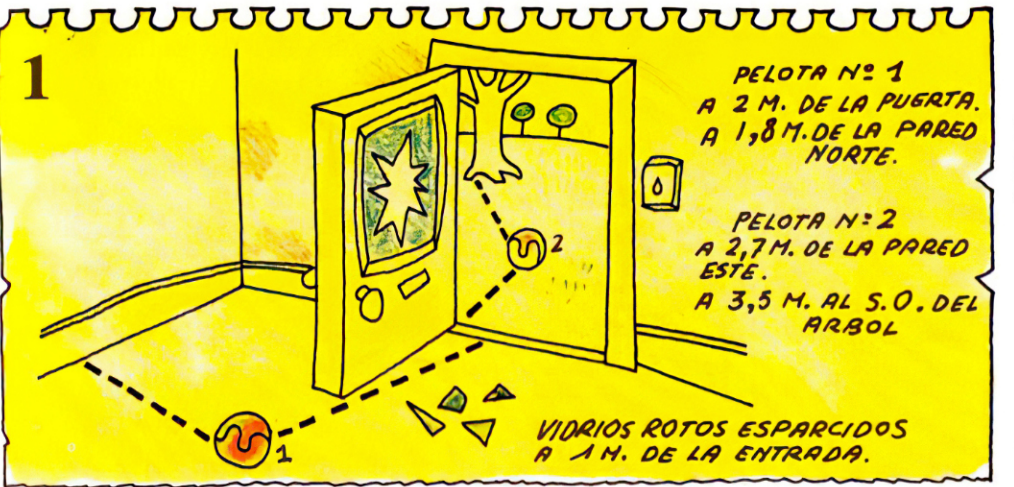
5 Anota las Declaraciones Completas
Pregunta a las víctimas y testigos por el mayor número de detalles posible (ver pág. 8) y anótalo todo. Toma el nombre completo y dirección de cualquier persona que se mencione.
Recuerda que puede pasar mucho tiempo antes que tu caso vaya a los tribunales. Por eso tu libro de notas debe reflejar verazmente lo que ha ocurrido hoy.

6 Busca Palmo a Palmo
Ahora ya no importa si tocas o cambias cosas. Mira en todos los sitios, incluso en las basuras y en las cañerías de desagüe, por si el ladrón ha dejado algo. (Incluso un trozo de boleto de tren puede darte una pista.)

7 Reconstruye los Hechos
Trata de reconstruir los hechos, para darte una idea de lo que tienes que buscar.

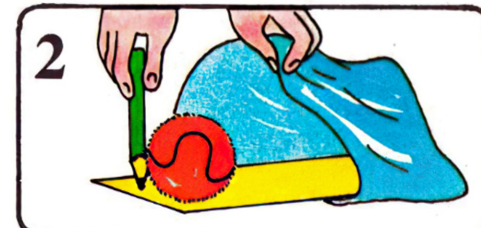
Acumulando Pruebas

¿Qué pelota fue la que rompió el cristal? La posición de los objetos te dará la pista (Solución en pág. 32).



Antes de recoger las pruebas, haz una foto o un boceto que muestre dónde las encontraste. Es vital que indiquen el lugar exacto.

Toma dos medidas, por lo menos, para designar la posición. Usa como referencia objetos, tales como las paredes o los árboles que están en el mismo lugar.



Mete cada prueba en una bolsa de plástico. No las toques, utiliza pinzas o empújalas con otro objeto.

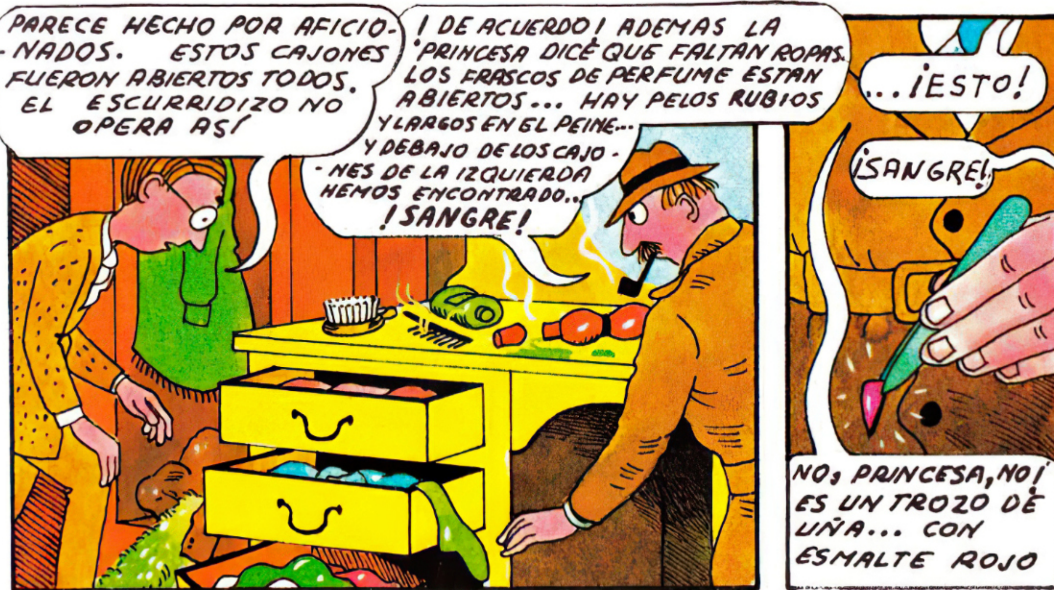


Pon una etiqueta en la bolsa con el número del caso y tu nombre. Después podrás proceder a un examen más intenso.









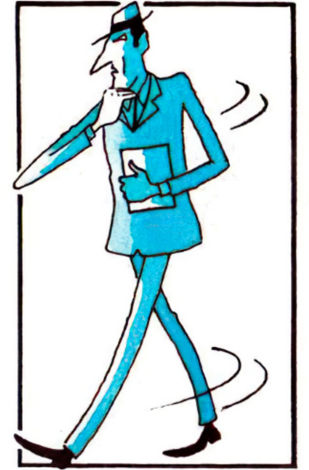




















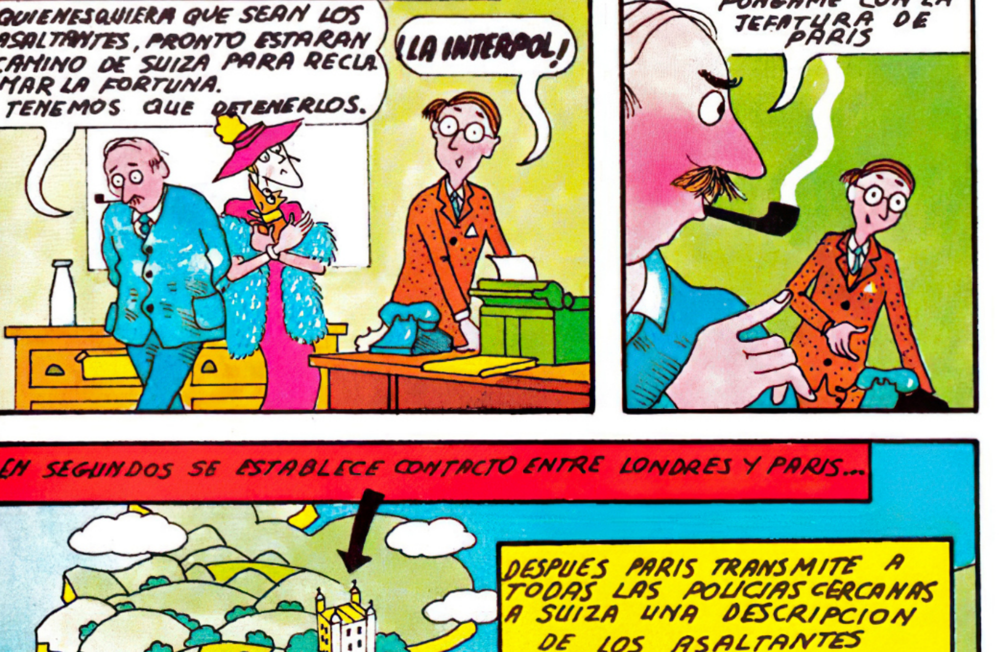






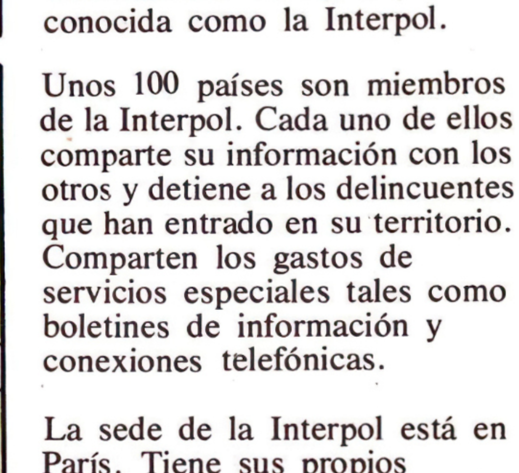












La Interpol

Hay bastantes delincuentes peligrosos que deambulan por el mundo buscando riquezas, burlando a la Policía. Intentan escapar a lugares donde no se los conozca.

Esto se puede evitar si la policía de los distintos países colabora, intercambiando ayuda e información. Estos son los objetivos de la Organización Internacional de Policía, conocida como la Interpol.

Unos 100 países son miembros de la Interpol. Cada uno de ellos comparte su información con los otros y detiene a los delincuentes que han entrado en su territorio. Comparten los gastos de servicios especiales tales como boletines de información y conexiones telefónicas.

La sede de la Interpol está en París. Tiene sus propios laboratorios de investigación. Y una vez al año reúne a representaciones de todos sus miembros para conferenciar sobre los problemas que les afectan.

La Interpol realiza el trabajo más importante a través de sus servicios de telex y telefónicos. En un breve espacio de tiempo pueden contactar policías en los más remotos rincones del globo, y cerrar sus redes en torno a cualquier delincuente.

La Trampa

La policía prepara trampas cuando sabe que un objetivo va a ser atacado. Planean las cosas de manera que los malhechores entren en la trampa sin descubrir a los policías. Los policías que están en el asunto pueden estar disfrazados. Los de los alrededores aparentan ser gente que va de compras. La zona se llena de coches de policía camuflados. Un detective actua de «vigía». Desde algún punto, vigila y radia a los otros policías los movimientos de los malhechores, y comunica cuándo están éstos dentro de la ratonera.





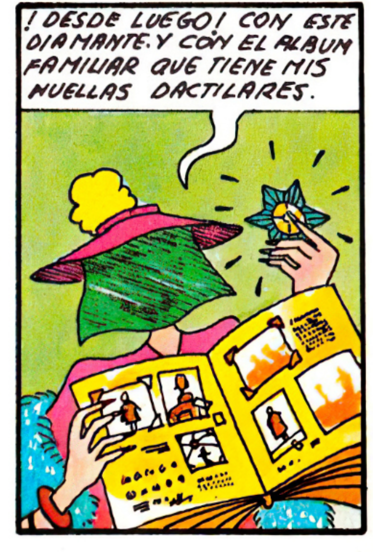


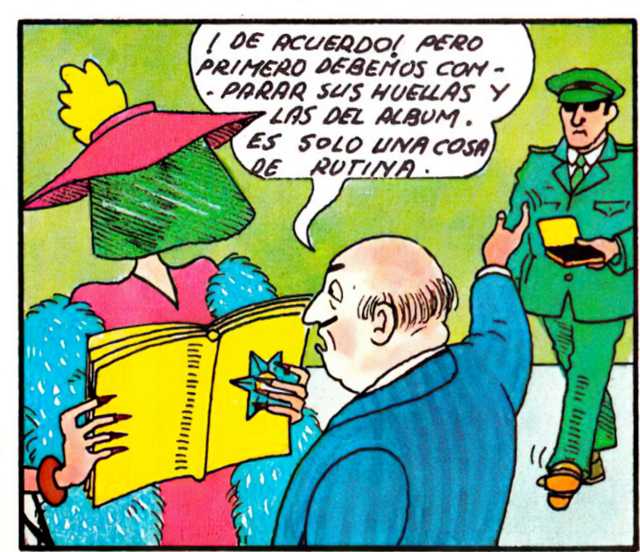


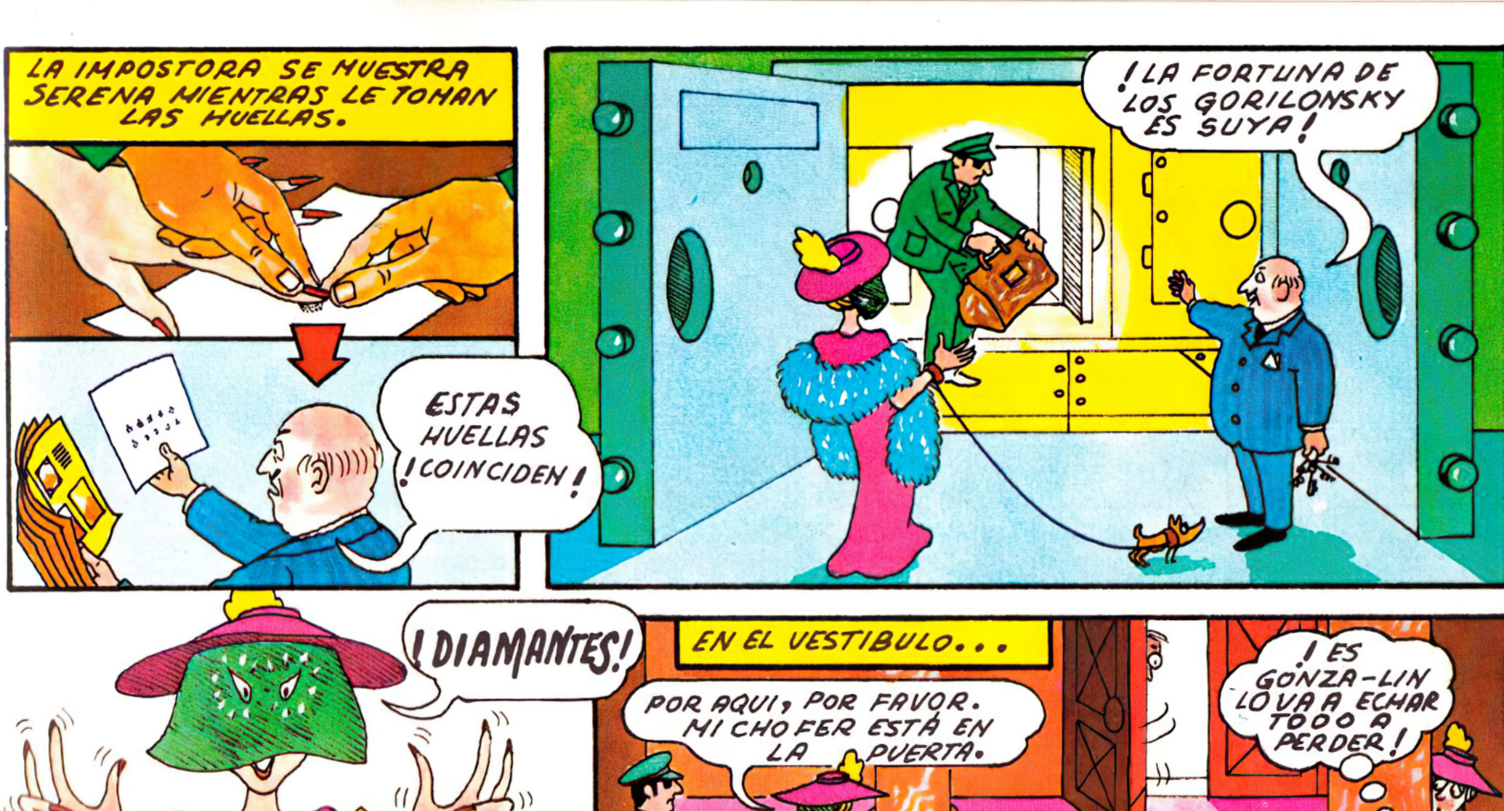








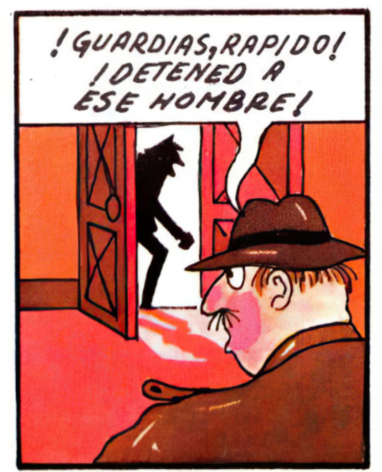


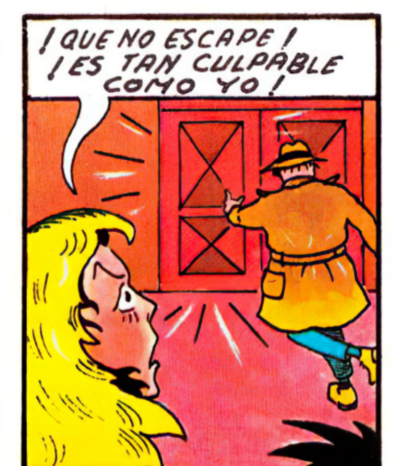










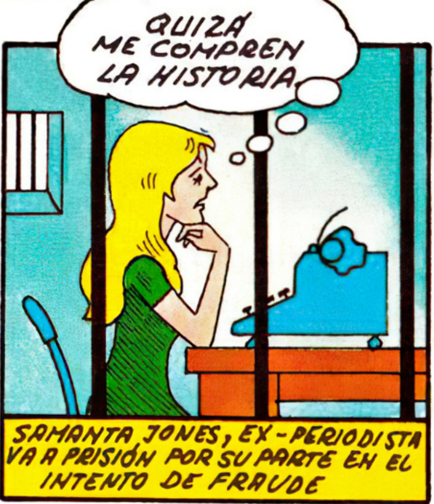
















¿Acertaste?

Una de las personas que sabía bastante acerca de Tita y su fortuna, que fue presentada a Tita y que pudo haberse apoderado de sus documentos para falsificarlos, era la autora del artículo en la revista, Samanta Jones.

«El Escurridizo» pensó en la oportunidad de apoderarse de la fortuna, después de leer el artículo. Se puso en contacto con Samanta y entre los dos lo planearon todo. Gracias a la amistad de las dos mujeres, pudo conocer los movimientos y planes de Tita.

El y Samanta robaron el diamante y el álbum familiar con las huellas dactilares de Tita para sustituir la página por la que tenía las huellas de Samanta. Con ellas podrían haberse hecho con la fortuna, de no haber sido por la inteligencia del inspector Camaleón.

Cómo ayudar a la Policía

Recuerda: la información es lo más vital en la lucha contra la delincuencia. Aprende a describir a la gente, tomando nota de los rasgos más importantes. Aprende los diferentes tipos de coches y entrénate para memorizar las matrículas. Muy importante: aprende a telefonear al servicio de urgencia, como el de la Policía. Si presencias un delito o un accidente, llámalos inmediatamente.

EVITA EL PELIGRO: ¡NO TRATES JAMAS DE CAPTURAR A UN DELINCUENTE!

Soluciones

Pág. 23.—El cambio de coches se efectuó en el aparcamiento de dos pisos situado cerca del banco.

Pág. 27.—La posición en que se hallaban los cristales rotos indican que el cristal de la puerta fue probablemente roto por una pelota lanzada desde el jardín cuando la puerta estaba cerrada.